namco®

NAMCOANTHOLOGY™ 2

PlayStation

NAMCO ANTHOLOGY 2

Contents

パックマンが主役のパズルゲーム。オリジナルモードの他、対戦やパズルの内容が一新されたアレンジモードが楽しめます。

1986年に発売された、アクション性の高い本格ロールプレイングゲーム。アレンジモードはグラフィックも内容もまったく新しくなっています。

For Japan Only

プレイヤー 1~2人

メモリーカード 10ブロック

SLPS 01221

ごあいさつ

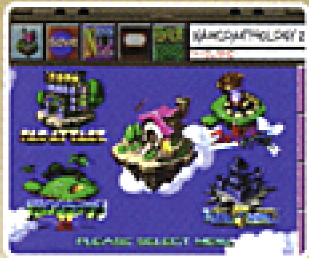
このたびは『ナムコアンソロジー2』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。おかげさまで前作の『ナムコアンソロジー1』もご好評をいただき、今回も新たに4本の作品を厳選して、皆様にお届けすることができました。前作ともども末永くご愛用ください。

1992年に発売されたゴルフゲーム。ラウンドプレイでは最大4人まで同時プレイが可能です。アレンジモードでは選手やキャディー等のキャラクターが特に注目です。

ファンタジーの世界を舞台にした戦略シミュレーションゲーム。部隊を編成し、領土を拡大して"王の中の王"をめざします。アレンジモードではグラフィックはもちろん、操作もより使いやすいよう変更されています。

始め方とトップページ

タイトル画面で◎ボタンを押すとメニュー画面になります。メニュー画面はホームページ形式となっており、最初に表示されるページをトップページと呼びます。方向キーでカーソル(矢印)を動かして項目を選び、◎ボタンで決定してください。



トップページ



メニューボタン

さまざまな項目へジャンプするショートカット・メニューです。
→5P

『バックアタック』

アレンジのページにジャンプします。
→8P

『ナムコクラシックII』

アレンジのページにジャンプします。
→36P

ナムコアイランド

環境設定や『ナムコアンソロジー2』の様々な情報を確認できます。
→6P

スクロールボタン

画面を上下にスクロールさせます。
→5P

『ワルキューレの冒険 時の鍵伝説』

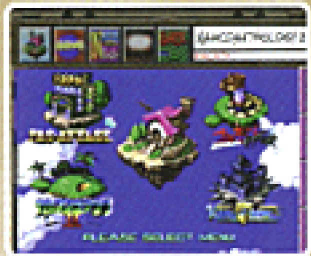
アレンジのページにジャンプします。→18P

『キングオブキングス』

アレンジのページにジャンプします。
→56P

ゲームの選択

　方向キーでカーソルを動かし、各ゲームのタイトルを選択してください。カーソルが点滅すれば選ばれた状態で、○ボタンを押すと、各ゲームのアレンジのページへとジャンプします。
　アレンジのページでは、トップページと同様に、選択したい項目までカーソルを動かして○ボタンで決定します。キャンセルは×ボタンです。





オリジナルコーナー

　オリジナルのページへジャンプします。アレンジ同様、ゲームスタートにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、オリジナルをプレイすることができます。また、さまざまな情報を見ることができるコーナーなどもあります。

ゲームスタート

　そのゲームのアレンジをプレイできます。



オリジナルの ゲームスタート

ニュースインフォメーションなど

　これらの項目には、ゲームが進むにしたがって次々と新しい情報が追加されていきます。

ゲームの終了方法

プレイ中のゲームを終了する場合には、L1・L2・R1・R2・スタートボタンを同時に押してください。画面にINTERRUPT MENU（インタラプトメニュー）が表示されます。方向キーで項目を選択し、スタートボタンで決定します。



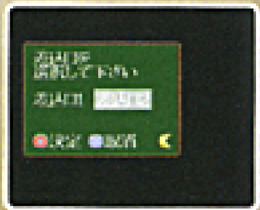
CANCEL
メニューをキャンセルしてゲームに復帰します。

POWER OFF
ゲームを終了してホームページへ戻ります。

RESET
プレイ中のゲームのタイトル画面へ戻ります。

＊各ゲームを終了する場合、ゲームによってはゲーム内容をセーブするかどうか聞いてくることがあります。セーブしたいときは画面の指示にしたがって、セーブ手続きを行ってください。





スクロールボタンとメニューボタン

スクロールボタン

スクロールボタンにカーソルを合わせ、ボタンが明るく表示されたら◎ボタンを押してください。画面を上下に動かすことができます。

なお、画面がそれ以上動かないときは表示されません。



メニューボタン

メニューボタンは、さまざまな項目へジャンプできるショートカット用のボタンです。カーソルを合わせてボタンが明るく表示されたら、◎ボタンを押してください。カーソルを合わせてもボタンが暗い場合は選択できません。



ナムコアイランド

トップページ画面中央のアイコンがナムコアイランドへの入り口です。このコーナーでは、環境設定や『ナムコアンソロジー2』のさまざまな情報を見ることができます。方向キーでカーソルをナムコアイランドに合わせ、○ボタンを押すとメニューが表示されます。見たい項目を選び、○ボタンで決定してください。



ホームページ環境設定

トップページの環境設定を行います。各項目はそれぞれ方向キーで選び、○ボタンで決定してください。



カーソルスピード　カーソルを動かす速さを変更することができます。

文章スクロールスピード　画面がスクロールするスピードを変更できます。

×ボタン BACK　×ボタンを押すことによって、1つ前のページに戻ることができるよう設定できます。

サウンド音量　バックの音楽の音量を調節します。カーソルをSマークに合わせて○ボタンを押すと小さく、Lマークに合わせて○ボタンを押すと大きくなっていきます。

SE音量　効果音の音量調節です。サウンド同様、Sマークで小さく、Lマークで大きくなっていきます。

サウンド設定　ステレオ/モノラルの設定ができます。

ホームページデータ セーブ／ロード

環境設定やプレイの情報などをセーブ／ロードします。セーブ、もしくはロードにカーソルを合わせ、○ボタンで実行してください。



INTERRUPT MENU（インタラプトメニュー）の説明

ゲームを中止したり、トップページに戻りたいときに出すメニューをインタラプトメニューといい、ここで操作方法を紹介しています。



メモリーカードの説明

各ゲームのセーブ／ロード方法やセーブデータ情報を見ることができます。初めてプレイする人は、一度目を通しておきましょう。



NEWS INFORMATION／ニュースインフォメーション

各ゲームの情報が見られるコーナーです。ゲームをプレイすることに次々と新しい情報が増えていきます。



THEATER／シアター

ムービー等を楽しめるムービーシアターと音楽を楽しめるサウンドシアターがあります。



READ ME!／リード ミー!

トップページの見方やスタッフの挨拶を見ることができます。ここも一度は読んでおいてください。



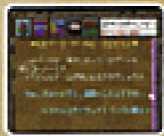
STAFF'S ROOM／スタッフズ ルーム

スタッフロールやゲームについてのコメント等を見ることができるコーナーです。



LET'S MIND SEEK!／レッツ マインド シーク!

自分に合ったゲームを探してみよう、というちょっと異色のコーナーです。画面の指示にしたがって進めてください。





PAC-ATTACK

パックアタック

おなじみパックマンとモンスターのバトルがまたまた幕を開けた。
今度はなんと宇宙を舞台にパズルで勝負！
けっこう唐突な設定だけど、そんな細かいことは気にするな。
そんなことを気にしていると、ほら、
次々と降ってくるブロック＆モンスターで、あっというまに画面はいっぱいだ。
知力のかぎりをつくしてハイスコアをめざせ！

コントローラの使い方

コントローラの使い方は次のとおりです。

L1ボタン

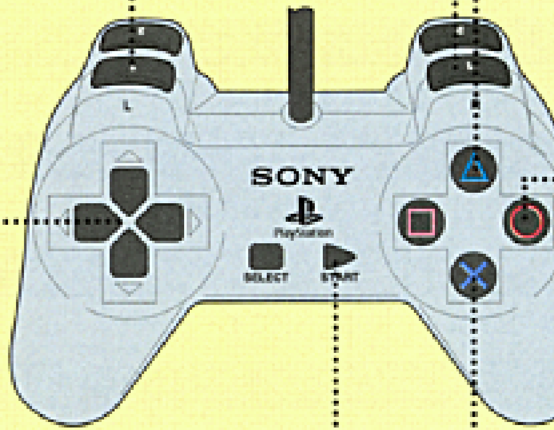
パックマンの向きを変える
(オリジナルのパズルモードのみ)

R1ボタン

パックマンの向きを変える
(オリジナルのパズルモードのみ)

△ボタン

方向キーの上を同時に
押すと妖精キャンセル



方向キー

メニュー等の選択
ブロックの左右移動
下に押すとブロックを
早く落とす

○ボタン

メニュー等の決定
ブロックの右回転
方向キーの上を同時に
押すと妖精キャンセル

スタートボタン

ゲームのスタート、ポーズ

×ボタン

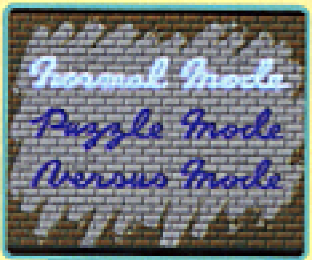
ブロックの左回転
方向キーの上を同時に押すと
妖精キャンセル

ゲームの始め方

　タイトル画面でスタートボタンを押すと、モードセレクト画面が表示されます。方向キーでプレイしたいモードを選び、○ボタンで決定してください。



アレンジ



オリジナル

ARCADE GAME／アーケードゲーム(オリジナルではNormal Mode／ノーマルモード)

1人プレイ用。次々と落ちてくるブロックやモンスターを消していき、ハイスコアをめざします。→12P

VERSUS GAME／ヴァーサスゲーム(オリジナルではVersus Mode／ヴァーサスモード)

2人対戦プレイ用モード。コントローラが2つ必要となります。→14P

ROAD to GODHAND／ロード　トゥ　ゴッドハンド(アレンジのみ)

さまざまなテクニックが学べるチュートリアルモードです。→16P

Puzzle Mode／パズルモード(オリジナルのみ)

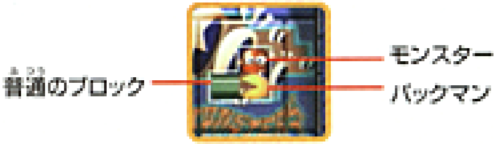
各ステージを、限られた数のブロックでクリアしていくモードです。→17P

スコアのセーブ/ロード (アレンジのみ)

　ゲームを始めるときと終了するとき、それぞれに「ロードしますか?」「セーブしますか?」という画面が表示されます。"はい"の場合は○ボタンを、"いいえ"の場合は×ボタンを押してください。

基本ルール

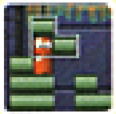
アレンジもオリジナルも、基本的なルールは同じです。ブロックの種類や消し方を、ここでしっかりマスターしておきましょう。



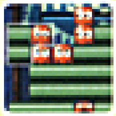
1 落ちてくるブロックを方向キーで動かし、○または×ボタンで回転させます。



2 着地したとき、ブロックの下にすき間があると、ブロックがパーツに分かれて埋まっていきます。



3 普通のブロックは横1列に並べると、その列を消すことができます。



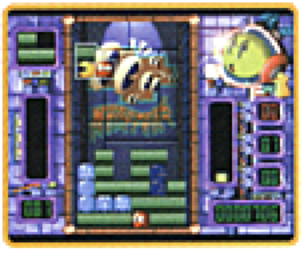
4 モンスターは一定周期で落ちてくるパックマンに食べさせて消してください。パックマンは着地すると口の開いた方向に進み、そのとき通り道にいるモンスターを食べてくれます。また、壁に当たると向きを変え、行き止まりまでくると消えてしまいます。





ワンポイントアドバイス

アレンジでは、パックマンが落ちてくるとき、消える可能性のあるモンスターが青に変わり、さらに確実に消せるモンスターは明るく表示されます。パックマンを移動させたり、回転させたりして、どこに落とすのが一番よいかを考える参考にしましょう。なお、オリジナルではモンスターの色が青に変わるのみです。

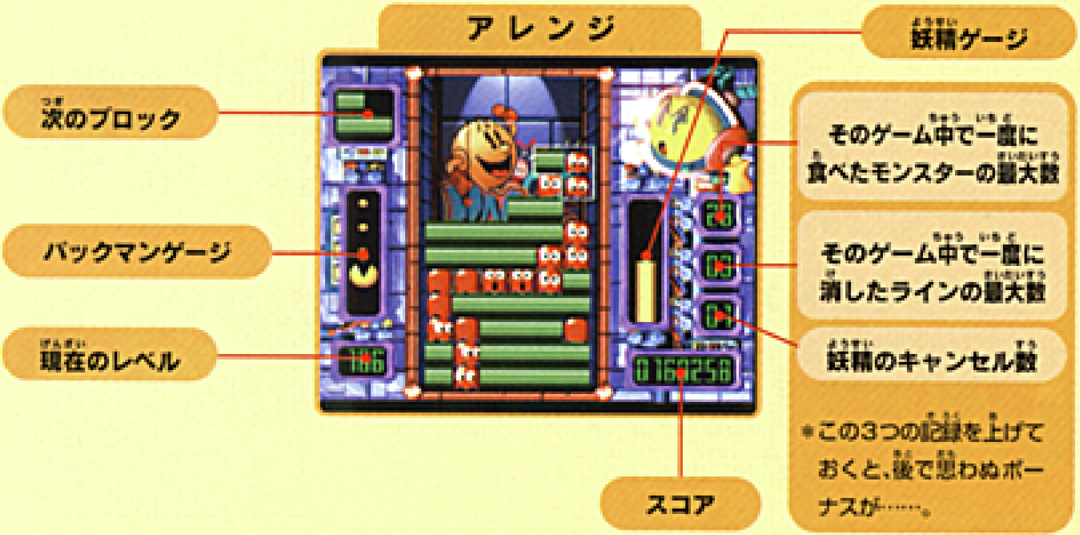


アーケードゲーム（ノーマルモード）

次々と落ちてくるブロックやモンスターをひたすら消し続け、ハイスコアをめざしてください。スコアはブロックを並べて消したり、モンスターをパックマンに食べさせせることによって加算されていきます。一度に消す量が多いほど大量の得点が入るので、工夫して消していきましょう。また、ブロックを方向キー下で早く着地させた場合も得点できます。

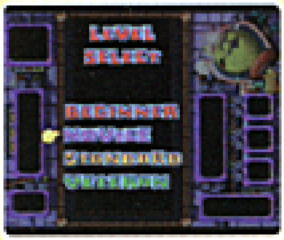
ブロックが画面上までいっぱいに積み上がり、次のブロックが落とせなくなるとゲームオーバーです。

画面の見方



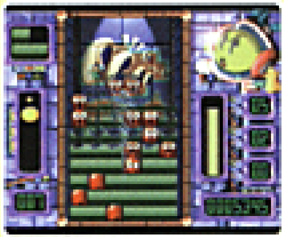
※この3つの記録を上げておくと、後で思わぬボーナスが……。

難易度の設定



アーケードゲームを選択して◎ボタンを押すと、レベルセレクト画面が表示されます。レベルはビギナー(未経験者)・ノーヴィス(初心者)・スタンダード(標準)・ヴェテラン(熟練者)の4段階、オリジナルでは、イージー・ノーマル・ハイ・ハイパーの4段階となります。

妖精がピンチを救う！



モンスターを消すと妖精ゲージ(オリジナルではスターゲージ)が伸び、ゲージがたまると妖精が現れて、落ちた場所から下7ラインのブロックとモンスターを消してくれます(オリジナルではモンスターのみ。またオリジナルのイージーではピンチのときに一度だけ出現します)。なお、妖精は方向キーの上と△・◎・✕ボタンのいずれかを同時に押すか、床に落とすとキャンセルされ、このときは代わりにボーナス点がもらえます。





ヴァーサスゲーム（ヴァーサスモード）

　このモードでは、2人で対戦して勝敗を競います。基本的なルールはアーケードゲームと同様で、先に相手のフィールドをブロックとモンスターでいっぱいにした方が勝ちとなります。なお、オリジナル（ヴァーサスモード）では、先に3本先取すると勝ちになります。

画面の見方



　ヴァーサスゲームでは、自分の上手なプレイがそのまま相手への攻撃となります。一度にたくさんのモンスターを食べると、相手フィールドにおじゃまブロックを送り込めるのです（おじゃまブロックは自分のブロックを消すと、いっしょに消せます）。また、妖精キャンセルで相手にモンスターを送ることもできます。

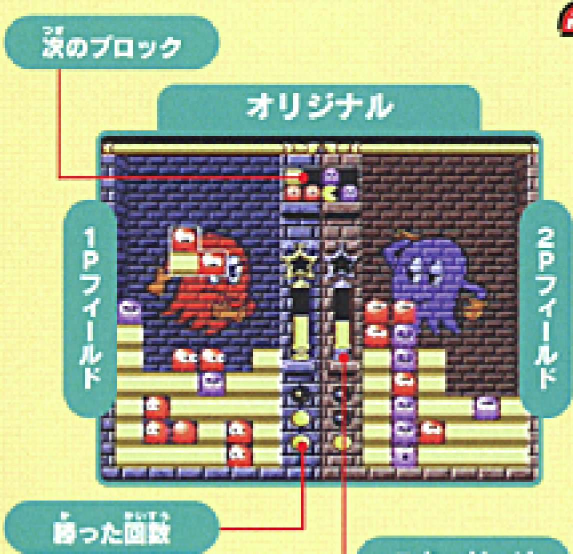


難易度の設定

ヴァーサスゲームを選択して◎ボタンを押すとレベルセレクト画面が表示されます。レベルはノーヴィス・スタンダード・ヴェテラン・ハイパーの４段階の中から選べます。また、1P、2Pそれぞれで設定できるので、対戦相手とレベル差がある場合も楽しくプレイすることができます。なお、オリジナルは、ロー・ミドル・ハイの３段階になります。

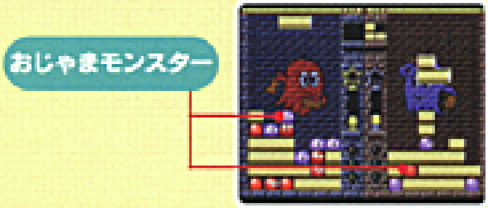






勝った数が点灯します。

オリジナルでも相手フィールドへ攻撃できますが、こちらは上からモンスターを落として攻撃します。このおじゃまモンスターは、通常のモンスターと同様に消すことができます。



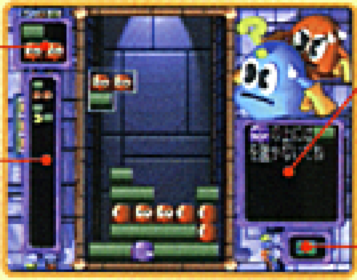
ロード　トゥ　ゴッドハンド（アレンジのみ）

"ゴッドハンド"と呼ばれる究極のプレイヤーに近づくために設けられたトレーニングモードです。基本的プレイから技術を駆使した技まで、様々なテクニックを学ぶことができます。

プレイの進め方

次のブロック

そのステージで使用することのできるブロック



アドバイス

レベルが上がるとクリア条件も表示されます。

問題ナンバー

① ステージセレクト画面でプレイしたいステージを方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。

ビギナーからゴッドハンドまで５段階あります。

② 決められた数のブロックで、画面上の全モンスターを消せばクリアとなります。

③ クリアすると４つのメニューが表示されます。方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。

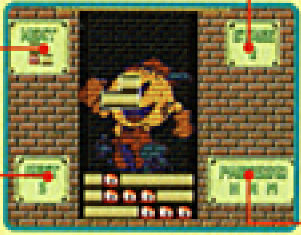
クリアできない場合は、「GO AHEAD」のみ表示されません。

RETRY ?	もう一度同じ問題をプレイします。
GO AHEAD	次の問題に進みます。
ANSWER	その問題の答えのデモプレイが見られます。
END.	「ROAD to GODHAND」を終了します。

パズルモード（オリジナルのみ）

限られた数のパックマンで、ステージ上のモンスターをすべて消すとクリアとなるパズルゲームが楽しめます。全ステージクリアをめざしてがんばりましょう。

画面の見方





固いブロック
一度並べるとまずヒビが入り、二度並べないと消えません。



浮きブロック
宙に浮いたブロックで、下にすき間があっても落ちません。このブロックは1回並べれば消えます。

プレイの進め方

① 最初は「START」を選び、◎ボタンかスタートボタンを押してください。「Welcome to Puzzle Mode」画面が表示されます。もう一度◎ボタンかスタートボタンでステージが表れ、ここでスタートボタンを押すとゲームが始まります。

② パズルモードでは L1 ボタンと R1 ボタンでパックマンの向きを変えることができます。つまったときには利用してみましょう。

③ モンスターをすべて消すとクリアとなり、スタートボタンで次のステージへ進みます。

④ パックマンを使い切ってもモンスターが残っているとゲームオーバーです。再挑戦は「RETRY」、終わるときは「END」を選び、◎ボタンを押してください。

パスワードについて

ウインドウで"パスワード"を選び、◎ボタンかスタートボタンでパスワード入力画面になります。ここでプレイしたいステージのパスワードを入力すれば、そのステージから再開できます。文字は方向キーで選び、◎ボタンで入力してください。



ワルキューレの冒険 時の鍵伝説

アレンジ

かつてマーベルランドの住人は無限の命を持っていた。
そのため地上には人々があふれ、飢えや争いが絶えなかったという。
そして見かねた神はこの地に大時計を築き、すべての者に“去る”時を決めたのである。
そんなある日、死を恐れた男が“時の鍵”を抜き取ってしまい
時の狭間に追いやられた悪の化身“ゾウナ”が蘇ってしまった。
人々は天界に救いを求め、その声は天界の住人「ワルキューレ」へと届いたのであった。

コントローラの使い方

コントローラの使い方は次のとおりです。

□ボタン

攻撃、魔法

L2 ボタン

防御、+方向キーで
防御の向きを変える

L1 ボタン

画面表示の変更

方向キー

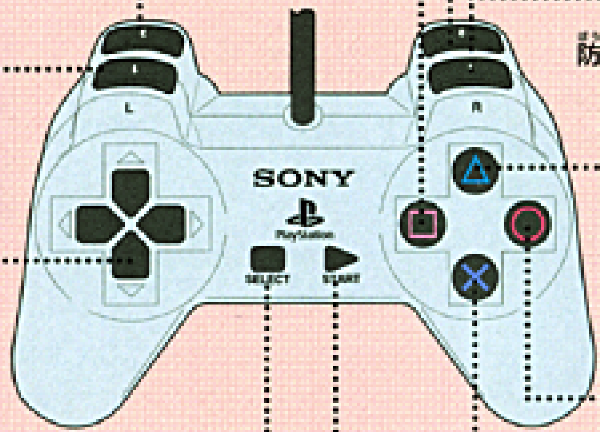
ワルキューレの移動
メニュー等の選択

セレクトボタン

ウインドウ呼び出し中に押すと
ボタン設定画面の呼び出し

スタートボタン

ウインドウの呼び出しとキャンセル



R2 ボタン

しゃがむ、+方向キーで
しゃがんだまま進む
水の中では泳ぐ

R1 ボタン

防御、+方向キーで防御
の向きを変える

△ボタン

防御、+方向キーで
防御の向きを変える

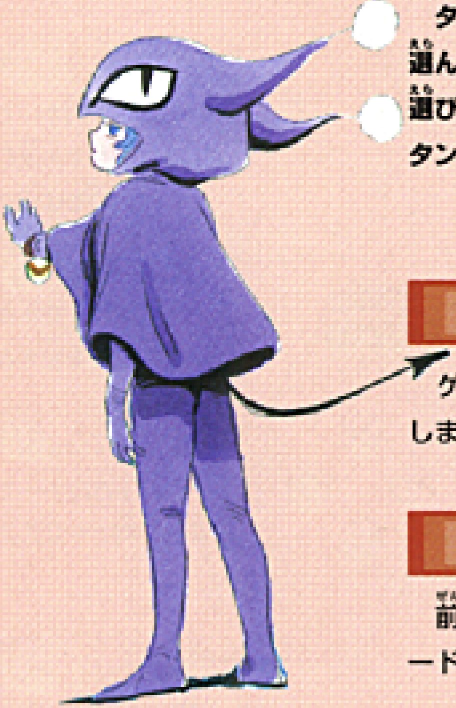
○ボタン

+方向キーでダッシュ
メニュー等の決定

×ボタン

ジャンプ
メニュー等のキャンセル

ゲームの始め方

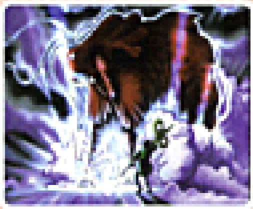


タイトル画面でメニューを選んでください。方向キーで選び、スタートボタンか◎ボタンで決定します。



New Game

ゲームを最初からスタートします。



Data Load

前回のプレイでセーブしてあれば、そのデータをロードして続きを遊ぶことができます。

セーブ

右の画面写真のように、円柱が並ぶ場所の中央に立つと、「私は時を記すもの。あなたの時を私に記録しますか?」というウインドウが表示されます。ここで「はい」を選んで◎ボタンを押すとセーブ手続きに移ります。以下は画面の表示にしたがってください。



画面の見方

杖と魔法で敵と戦いながら、ステージを進んでいってください。敵を倒したあとに出るコインを集めれば、アイテムを購入して冒険の助けにすることもできます。なお、アイテムなどを使いたいときはスタートボタンでウインドウ画面を呼び出してください。



武器の種類とゲージ
使用中の武器とその残量を表します。ゲージがなくなると使えなくなります。

コイン
現在のコイン数です。

LIFE
ワルキューレの体力を表します。

MAGIC
魔法の残量を表します。

※表示を変える・消す
画面内の表示はL1ボタンで変えることができます。1回押すと表示が小さくなり、2回目で消えます。3回目で元の大きさに戻ります。





ルール

画面下にある「LIFE」のハートはワルキューレの体力を示しています。敵に触れたり、攻撃を受けるとハートは減ってゆき、ハートが全部なくなるとゲームオーバーです。

ワルキューレの操作

ワルキューレを操作するときは次のように行ってください。

移動する

歩く



方向キーを入れると、その方向に歩いて移動します。

ダッシュ



○ボタンを押しながら方向キーを入れると、普通より速いスピードで走らせることができます。

攻撃する



□ボタンを押すと、選択した武器で攻撃することができます。ただし１回の攻撃では倒せない敵もいます。

ジャンプする



×ボタンを押すとジャンプします。ジャンプしながら方向キーを入れると、その方向へ跳びながら進めます。またダッシュしながらジャンプするとより遠くまで跳ぶことができるので、進めない場所があったら、いろいろとためしてみましょう。

魔法を使う



■ボタンを押したまま（ワルキューレの体が光に包まれます）方向キーを左右に入れ、ワルキューレの頭上に表示される魔法を選んでください。■ボタンを離すと魔法を使うことができます。

→魔法の種類については27P参照

しゃがむ



R2ボタンを押すとその場でしゃがむことができ、しゃがんで敵の攻撃をかわせる場合もあります。また、R2ボタンを押しながら方向キーを入れると、しゃがんだまま移動できます。水の中では泳ぎます。

防御



△またはR1かL2ボタンを押すと防御ができ、敵の攻撃をかわせます。なお、防御中はその場から動けませんが、△またはR1かL2ボタン+方向キーで、防御の向きを変えることができます。

アイテムとボタン設定

アイテム

プレイ中にスタートボタンを押すとアイテムウインドウが表示されます。アイテムは大きく「武器」「道具」「魔法」「宝物」の4種類に分けられます。方向キーの上下で4種類のいずれかを選び、左右で各アイテムを選んでください。決定は○ボタン、キャンセルは×ボタンです。

アイテムを決定すると、カーソルがコマンド上に表示されます。コマンドには「つかう」「やめる」「すてる」があり、それぞれ方向キーで選び、○ボタンで実行してください。

→アイテムの種類については27P参照





武器	敵を倒すためのアイテムです。「つかう」コマンドで装備しないと使えません。
道具	体力の回復など、必要に応じて使えるアイテムです。

ボタン設定

アイテムウインドウを開いているときにセレクトボタンを押すと、ボタン設定のメニューウインドウを開くことができます。

ここでは操作ボタンをお好みに設定できます。まず「せっていをかえる」を方向キーの左右で選び、◎ボタンを押してください。次に設定を変えたいボタンを方向キーで選び、もう一度◎ボタンを押します。ここで方向キーを左右に入れると、ボタンの設定を切り替えることができます。

初期設定に戻したいときは「はじめにもどす」を方向キーの左右で選び、◎ボタンを押してください。







マーベルランドの秘密

民家など

特定の民家やテントに入ると、ワルキューレの体力を回復してくれます。そのような場所があったらよく覚えておき、旅の拠点にしましょう。



アイテムを買う

商人ズールに出会うとアイテムを買うことができます。アイテムは方向キーで選び、◉ボタンで決定してください。ただし所持金が足りなかったり、すでにアイテムを7つ持っている場合は、アイテムを買うことはできません。

買い物をやめるときは、方向キーの上下で「EXIT」を選び、◉ボタンを押してください。



宝箱

宝箱の前に立つとその中身を手に入れることができます。中には金貨や回復薬、武器等が入っています。



アイテム＆魔法一覧

アイテム一覧

アイテムは商人から買ったり、人からもらったりして手に入れることができます。

	名前		特徴
武器	光の杖	SHOT	ワルキューレがもともと持っている武器で捨てることはできません。
	くさびの魔石	DRILL	岩をも貫く強力な威力を持っています。
	三光石	3WAY	前方3方向に打つことができます。
	四光石	4WAY	前後左右に向けて同時に発射することができます。
	爆弾	BOMB	爆風で周囲の敵もまきこんでしまいます。
	狩人の魂	HOMING	敵へ向けて攻撃すれば、敵を追いかけて飛んでゆきます。
	風切りの石	WIDE	広い範囲にむけてショットを繰り出します。
道具	ライフ回復薬		体力を回復してくれます。
	マジック回復薬		マジックを回復してくれます。
	万能薬		体力とマジックの両方を回復してくれます。

魔法一覧

魔法には次のような種類があります。

魔法名	特徴
竜巻の術	巻き起こした強力な風によって、吹き飛ばします。
花の術	ワルキューレの体力を回復します。
雷の術	ワルキューレが電気をまとい、触れる敵にダメージを与えます。水の中では使えません。
雪の術	敵を凍えさせ、動きを鈍くさせることができます。
鏡の術	ワルキューレの分身が出現し、隣で一緒に戦ってくれます。
炎の術	炎の龍が現れ、敵に襲いかかります。
星の術	流れ星を呼び、敵に大ダメージを与えます。



ワルキューレの冒険 時の鍵伝説

オリジナル

主人公は天界の住人ワルキューレ。
大地に災いをもたらした悪の化身“ゾウナ”を倒し
“時の鍵”を取り戻すべく天界より舞い降りた神の子なのです。
さあ、“マーベルランド”の人々を救うため
あなたもワルキューレとともに冒険の旅に出発しましょう！

コントローラの使い方

コントローラの使い方は次のとおりです。

セレクトボタン

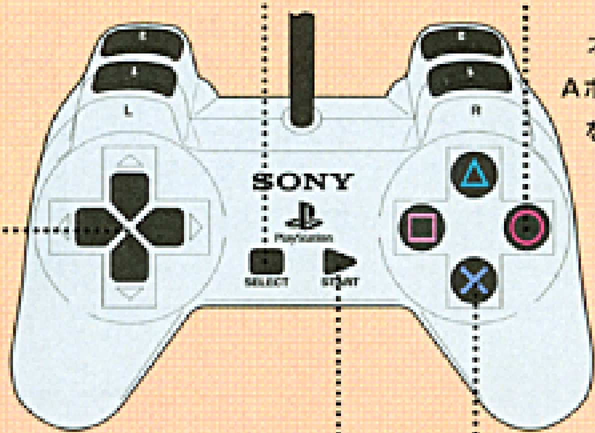
タイトル画面での選択

方向キー

ワルキューレの移動
メニュー等の選択
アイテム、魔法の選択

スタートボタン

アイテム・魔法セレクト画面
パスワード入力後のスタート



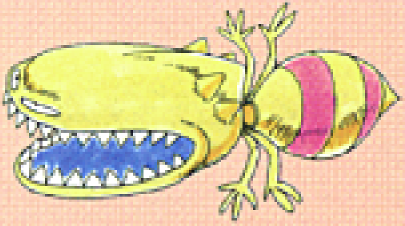
○ボタン

メニュー等の決定
オリジナルモード上での
Aボタン(ワープする・魔法を使う、アイテムを使う)

×ボタン

オリジナルモード上でのBボタン
(モンスターへの攻撃)

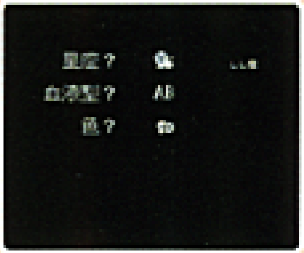
ゲームの始め方



タイトル画面のときにセレクトボタンで「START」を選び、スタートボタンを押してください。「主人公設定」モードに切り替わります。



「主人公設定」モードではワルキューレの星座・血液型・色を設定してください。それぞれの設定を変えることで、初期の能力値や、ゲーム開始後のレベルの上がり方などが変化します。項目は方向キーの上下で選び、設定の変更は左右で行ってください。スタートボタンを押すと、いよいよゲーム開始です。



継続プレイ

宿屋に泊まるとその時点でのレベルが保存され、もしゲームオーバーになっても、タイトル画面で「CONTINUE」を選択すると、最後に宿屋に入ったレベルからゲームを続けることができます（ただし本体の電源を切るとリセットされます）。



キーワード

宿屋で伝言板のキーワードをメモしておけば、ゲームを終了させても、キーワードを入力して続きから始めることができます（ただし、本体の電源を切るとなくなってしまうアイテムもあります）。キーワードは方向キーの左右で文字を送り、上下で選びます。また、ホームページデータ中にキーワードを１つセーブすることもできます。

画面の見方



剣や魔法で敵と戦いながら進んでいってください。敵と戦ううちにワルキューレは強く成長し、敵を倒したあとに出るコインを集めれば、アイテムを購入したり、宿屋に泊まることができます。



ルール

画面下にあるふたつのゲージのうち、上がワルキューレの体力を示しています。敵に触れたり、攻撃を受けるとゲージが減り、全部なくなるとゲームオーバーです。



ワルキューレの冒険

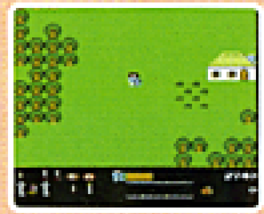
アイテムと魔法

アイテムの使い方



アイテムはあらかじめ装備していないと、使うことができません。まずスタートボタンを押してください。次に方向キーの左右でアイテムを選び（選択したアイテムは画面左端Bの下に表示）、⊗ボタンで使うことができます。

魔法の使い方



魔法もアイテム同様、あらかじめ装備していないと使えません。まずスタートボタンを押し、次に方向キーの上下で使いたい魔法を選び（選択した魔法は画面左端Aの下に表示されます）、◎ボタンで実行します。魔法はレベルアップすることに、新しく覚えていきます。

店で買う・売る

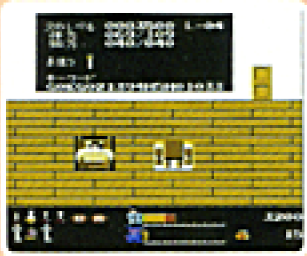


アイテムはお店で売り買いできます。アイテムの前に立つと左のレジスターに金額が出るので、そこで⊗ボタンを押すとそのアイテムを買うことができます。所持金が足りなかったり、すでにアイテムを8つ持っているときは買うことができません。

売るときはレジの左にあるドル袋の前に立ち、スタートボタンを押してください。次に方向キーでアイテムを選び、⊗ボタンで売ることができます。

宿屋と伝言板

宿屋のベッドで休むと、ワルキューレの体力と知力を回復する作用と解毒作用があります。ただし、金貨がないと体力回復はできません。また、経験点をためてから宿屋に泊まるとワルキューレがレベルアップしていきます。



伝言板の見方

伝言板には次の項目が表示されています。



●次のレベル

次のレベルへアップするために必要な経験点が表示されています。レベルがアップすると体力と知力のリミット値が上がり、魔法を新たに覚えることもあります。経験点は敵を倒すと得ることができます。

●L-○○

現在のレベルを表します。

●体力

現在の体力を表します。現在値が0になると死んでしまいます。

●知力

現在の知力を表します。リミット値がそれぞれの数値まで達すると、新しい魔法を覚えることができます。

●魔法

現在使える魔法を表します。その魔法に必要な知力がないと使うことはできません。

●キーワード

ゲームの続きを開始する場合に必要です（ただし電源を切らなければ、ゲームオーバー後もキーワードが残り、すぐにCONTINUEで再開できます。また、本体の電源を切るとなくなるアイテムもあります）。

アイテム・魔法・地形一覧

アイテム

ランプ	暗闇を明るくします。4回使うことができます。
パワーランプ	暗闇を明るくします。永久に使うことができます。
回復剤1	体力が回復します。
回復剤2	1とは違い、4回使うことができます。
解毒剤1	毒による体力減少を止めることができます。
解毒剤2	1とは違い、4回使うことができます。
シルバーキー	宝箱と扉を開けることができます。4回使うことができます。
ゴールドキー	宝箱と扉を開けることができます。永久に使うことができます。
斧	木を切ることができます。40本まで使えます。
パワー斧	木を切ることができます。永久に使うことができます。
ショートソード	ワルキューレが最初に持っている剣です。
ロングソード	ショートソードをさらにパワーアップさせた剣です。
パワーショートソード	軽くて使いやすい剣です。
パワーロングソード	選ばれた者だけが使いこなせます。
マント	暑さなどから身を守ります。持たずに砂漠に入ると体力がどんどん減っていきます。
ヘルメット	敵の攻撃を半減させます。
テント	旅先で休むことができ、使うと知力が回復します。
パワーテント	テントに比べて上品質で持ちがいいのが特徴です。

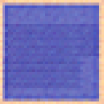
魔法

	魔法名	知力リミット	消費量	使い道
	薬の術	40〜	20	体力を回復する魔法です。
	火の玉	60〜	5	火の玉攻撃ができる魔法です。
	透視術	80〜	10	普通は見ることのできない宝を見通すことができます。
	ガラスの術	120〜	15	透明になってしまい、敵の目をくらますことができます。
	星笛	160〜	32	笛の音色で敵を金縛りにする魔法です。
	解毒の術	200〜	20	毒による体力減少を止める術です。
	いなずま	240〜	50	画面内の敵すべてに、ダメージを与えます。

地形



毒サボテン
触れると体に毒が回るので要注意。そんなときは解毒剤で治しましょう。

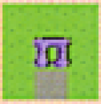


毒沼
落ちてしまうと、体力がどんどん減ってしまう恐ろしい毒の沼です。

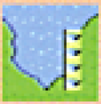
砂漠
暑さで体力を消耗しますが、マントを持っていれば防ぐことができます。



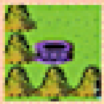
落とし穴
トラップのひとつです。うっかり落ちると体力が減るのでこれも要注意です。



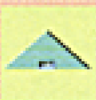
ワープゾーン
この上で◎ボタンを押せば、まったく別の場所へワープすることができます。



波止場
舟を持っていると波止場から海へ出入りすることができます。



井戸
地下への入り口。中は暗いので、ランプを持っていると便利です。



ピラミッド
地下への入り口ですが、扉はかたく閉ざされています。いったいどうやって……?



ナムコクラシックII

ハーイ、本日のキャディーを務めさせていただきます容子です。

みなさんはゴルフはお好きですか？

お金持ちしか遊べないと言われたのは昔の話

いまでは誰もが楽しめるレジャースポーツとして

老若男女、古今東西を問わず試合が行われています。

今日はナムコクラシックに用意されている様々なコースで楽しんでくださいね。

コントローラの使い方

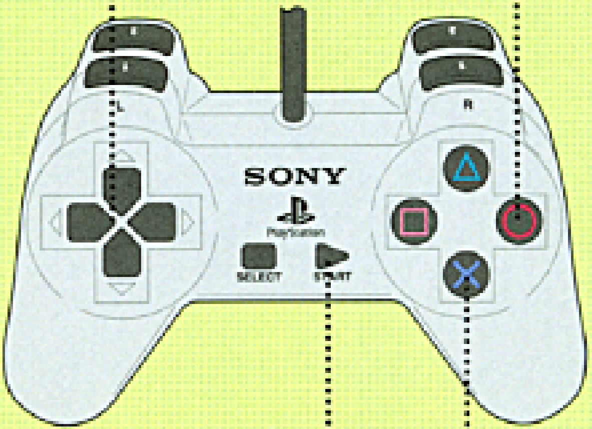
コントローラの使い方は次のとおりです。

方向キー

メニュー等の選択
ショット方向の選択
クラブの選択
ボールの打点の調整
画面のスクロール

◎ボタン

メニュー等の決定
ショット
オリジナル上のAボタン



スタートボタン

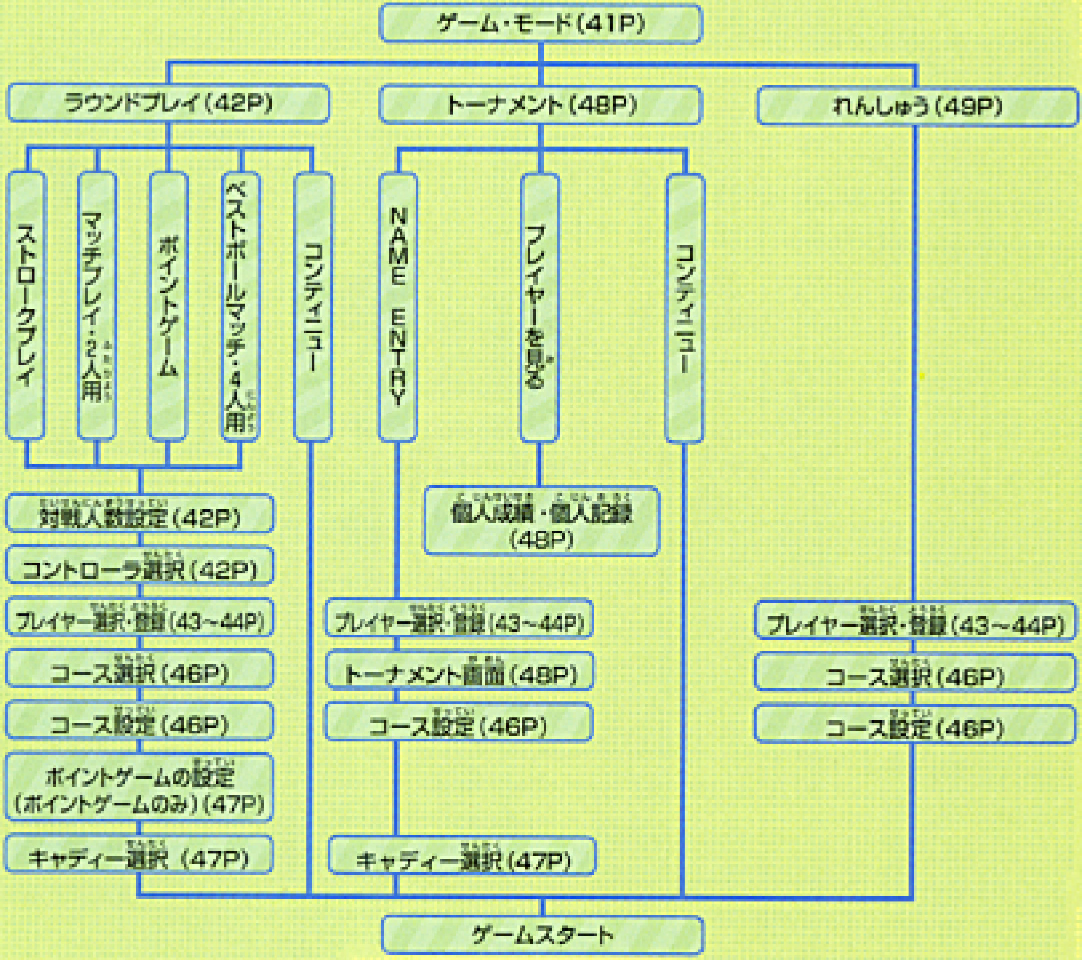
ゲームのスタート
メニュー等の決定

⊗ボタン

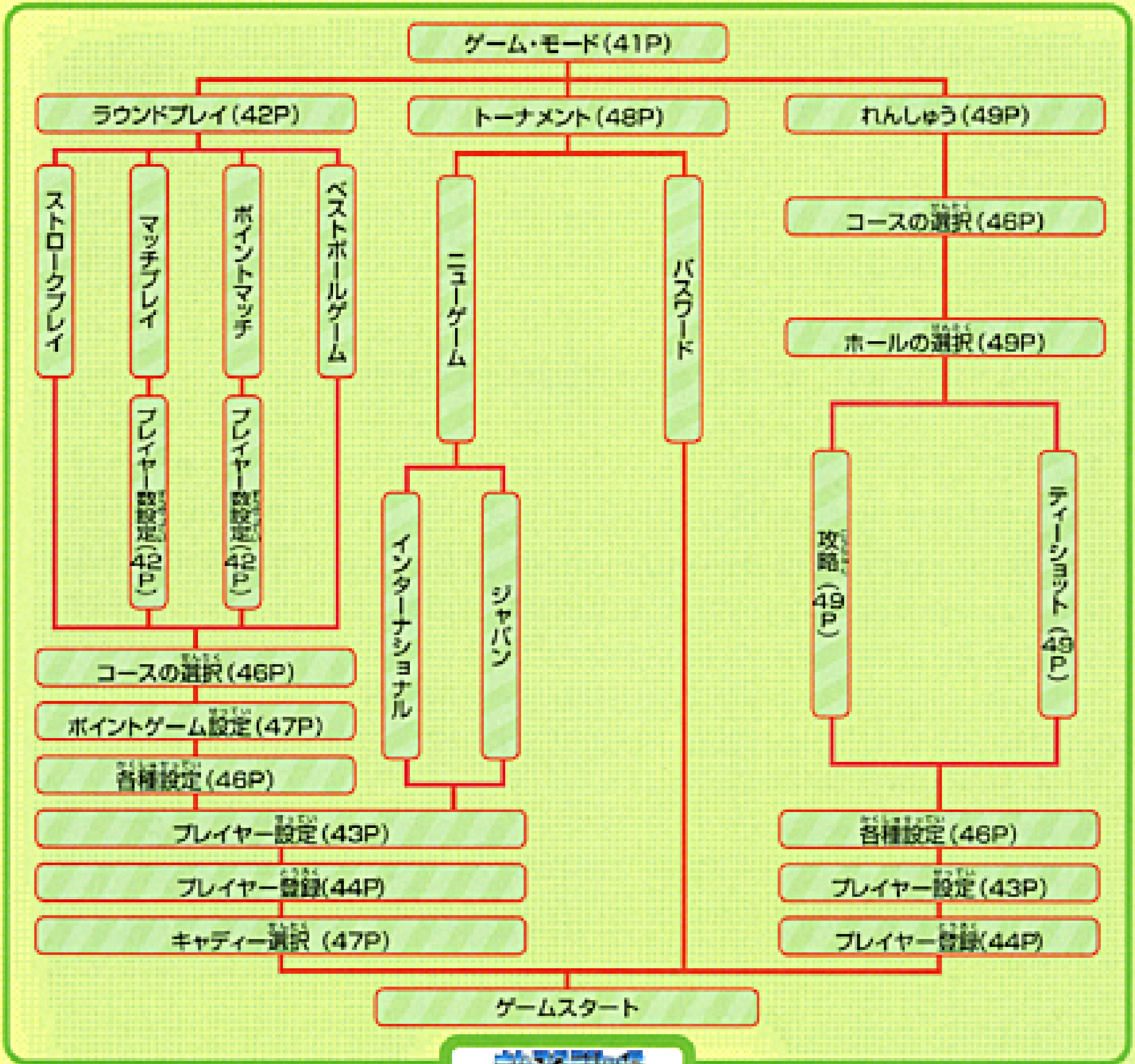
メニュー等のキャンセル
キャディーモードの呼び出し
オリジナル上のBボタン

フローチャート／アレンジ

各モードの流れをフローチャートにしてありますので参考にしてください。



フローチャート／オリジナル



始め方とシステム選択

タイトル画面のときにスタートボタンを押すとシステム選択画面が出ます。方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。システムには「ゲーム・モード」、「コンフィグ」、「データロード」の3種類があります。



ゲーム・モード

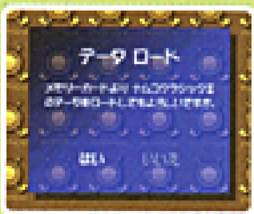
ゲームを開始します。選択するとモード選択画面へと進みます。

コンフィグ



BGM（ゲーム中に流れる音楽）、CADDIE VOICE（音声によるキャディーの案内）のON／OFF、SOUNDのSTEREO／MONOを選択します。ⓧボタンで前の画面に戻ります。

データロード



前回のゲームデータを呼び出します。「～ロードしてもよろしいですか」という質問が表示されたら、「はい」を選択するとロードが開始されます。なお、ラウンドプレイとトーナメントは合わせて各6個ずつセーブすることができます。

ゲーム・モード

モードには「ラウンドプレイ」、「トーナメント」、「れんしゅう」の3つがあります。方向キーで選び、○ボタンで決定してください。なお、次のページからは特に明記がないかぎり、選択は方向キー、決定は○ボタン、キャンセルは×ボタンで行います。



●ラウンドプレイ

ストロークプレイ

1ホールをできるだけ少ない打数で上がり、18ホールの合計が基本72打より少なく終わることを目的とします。1人から4人まで参加できます。

マッチプレイ

1ホール内で相手より少ない打数で上がると勝ちとなり、勝ったホールの数で勝負を争います。2人専用です。

ポイントゲーム（オリジナルではポイントマッチ）

ルールはストロークですが、スコアではなくプライズポイントとペナルティポイントを使用し、そのポイントのトータルで勝ち負けを競います。1人から4人まで参加できます。

ベストボールマッチ（オリジナルではベストボールゲーム）

1Pと3P、2Pと4Pがペアになり、互いのスコアを競います。ティーショットは全員が打ち、各組の良い方の球を選んで順番に打っていきます。アレンジではマッチプレイ、オリジナルではストロークプレイルールで行います。

コンティニュー

ハーフ時で中断していたゲームを再開することができます。

●トーナメント

アレンジでは1年を通して6回の大会、オリジナルではジャパン、インターナショナルの2つのモードがあります。各試合を通して得られるポイントや賞金で通算成績を競い、真のチャンピオンをめざしましょう。なお、コンティニューは前回の続きを遊ぶモードです。

●れんしゅう

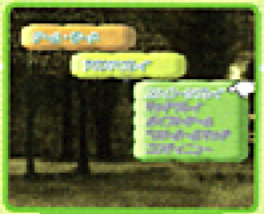
コースやホールを選択して練習します。ティーショットやパターなど、目的に応じた練習も可能です。

ラウンドプレイ（1）

いろいろなモードでゴルフを楽しむことができるモードです。

1　プレイモード選択

ストロークプレイ、マッチプレイ、ポイントゲーム、ベストボールマッチがあります。オリジナルのみ「自分でプレイ」、「プロでプレイ」、どちらかを選択して遊ぶことができます。


アレンジ


オリジナル

2　対戦人数設定（オリジナルではプレイヤー数設定）

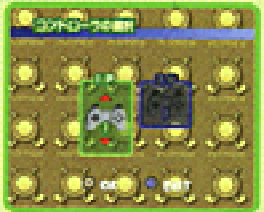
1P・2P・3P・4Pモードとあり、それぞれ1人から4人まで遊ぶことができます。なお、対戦人数が設定できるのはストロークプレイとポイントゲームです。


アレンジ


オリジナル

3　コントローラの選択（アレンジのみ）

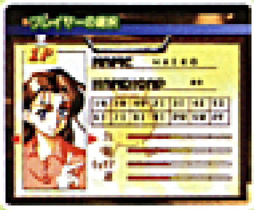
対戦人数で設定した分のコントローラが表示され（2人プレイ以上のとき）、どれを使うか選択します。方向キーの上下でプレイヤーの順番を、左右で使うコントローラを選び、決定したら◎ボタンを押してください。


アレンジ

4　プレイヤーの選択（オリジナルではプレイヤー設定）

アレンジ

6人のキャラクターの中から1人を選びます。方向キーの左右で選び、◉ボタンで決定すると、続いてプレイヤーの登録を行います。



オリジナル

① ゲームをオリジナルのキャラクターでプレイする（「じぶんでプレイ」）か、プロでプレイする（「プロでプレイ」）か選びます。

② 「じぶんでプレイ」を選択した場合、いくつかの質問があり、その答え方によってキャラクターが変化します。

③ 「プロでプレイ」を選択した場合、5人のキャラクターから1人を選んでプレイすることができます。

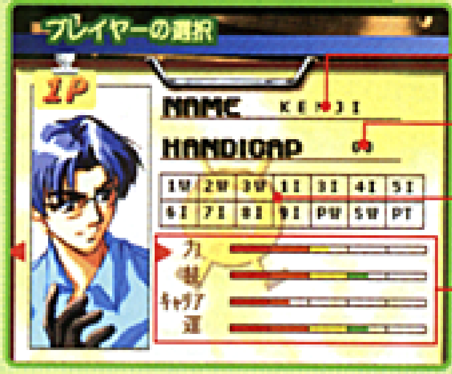


ラウンドプレイ（2）

5 プレイヤーの登録



アレンジ

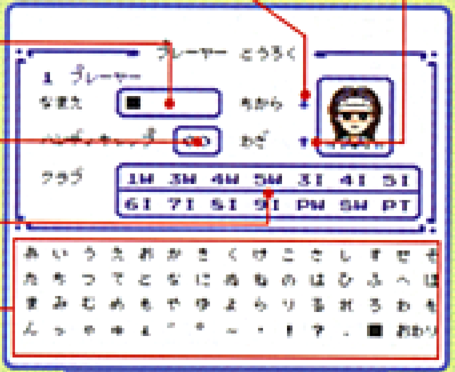


名前

ハンディキャップ

クラブ

力・技・キャリア・運の棒グラフ



ちから

わざ

なまえ

ハンディキャップ

クラブ

入力スペース

オリジナル

登録の方法と用語の意味

プレイヤー登録では「NAME」、「HANDICAP」、「クラブ」の3つを登録します。登録時はそれぞれ方向キーで選択、◎ボタンで決定してください。「OK」（オリジナルでは「おわり」）を選んで◎ボタンを押すか、スタートボタンを押すと次の画面に進みます。

NAME（オリジナルではなまえ）

プレイヤーの名前。最大6文字まで入力できます。オリジナル「プロでプレイ」のときは入力できません。

HANDICAP（オリジナルではハンディキャップ）

プレイヤーの技量を表した数値です。ハンディキャップ数の上限は最大36までです。

クラブ

プレイヤーが持つクラブです。アレンジでは全18種類、オリジナル「自分でプレイ」モードでは全19種類から、それぞれ14本まで選ぶことができます。なお、アレンジではPTとSWは固定され、外すことはできません。また、オリジナルではPTとPW・PS・SWのうちどれか1本を、必ず選ばなくてはなりません。

力（オリジナルではちから）

キャラクターの力を表します。アレンジでは棒グラフが長いほど、オリジナルでは矢印が上向きだとパワーが強く、打球の飛距離が伸びます。

技（オリジナルではわざ）

キャラクターの技を表します。アレンジでは棒グラフが長いほど、オリジナルでは矢印が上向きだと技術があり、ボールを打つ角度をより細かく決めることができます。

キャリア（アレンジのみ）

キャラクターのキャリアを表し、棒グラフが長いほどキャリアも長くなります。キャリアが長いと自分の位置からカーソルまでの距離が長くなり、よりショットの方向がわかりやすくなります。

運（アレンジのみ）

キャラクターの運を表します。棒グラフが長いほど運がよく、深いラフやバンカーにボールが入ったとき、ボールがライにもぐっていることが少なくなります。

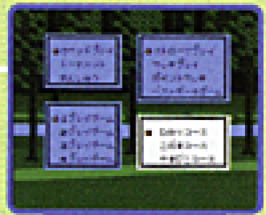
ラウンドプレイ（3）

6　コースの選択

アレンジでは18ホール（1コース）、オリジナルでは9ホール（ハーフコース）用意されています。方向キーの左右で選んでください。なおオリジナルではゲームスタート時とハーフ時にコースが変更できます。



アレンジ



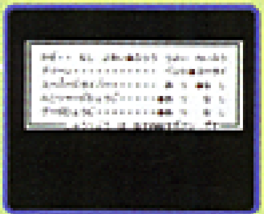
オリジナル

7　コースの設定（オリジナルでは各種設定）

コース上の細かい設定を行うことができます。方向キーの上下で項目を選び、左右で設定を変更してください。「EXIT」を選んで◎ボタンを押すと次の画面に進みます。



アレンジ



オリジナル

風

風の強さです。「たいふう」から「なし」までの5段階から設定します。

グリーン芝

グリーン芝の設定です。ベントは芝の影響が小さく、コーライは芝の影響を大きく受けます。

残りヤード表示

ボールの現在位置からカップまでの距離を表示するかどうか、あり／なしで設定します。

フック・スライス数値表示（オリジナルはゲージ表示）

ボールの曲がり具合の数値を表示するかどうか、あり／なしで設定します。

傾斜の影響（アレンジのみ）

傾斜の影響があり／なしを設定します。

スーパードライバー（オリジナルのみ）

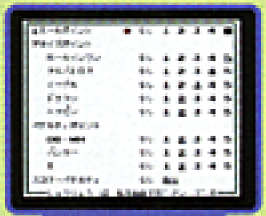
最大飛距離が280Yというティーショット用クラブを、使うかどうか設定します。

8　ポイントゲームの設定（ポイントゲーム／ポイントマッチのみ）

ポイントゲームの際、加算されるポイントを設定します。方向キーの上下で項目、左右でポイントを選択してください。「初期化」を選ぶと最初の設定に戻すこともできます。「EXIT」を選んで◎ボタンを押すと次の画面へ進みます。



アレンジ



オリジナル

9　キャディーの選択



アレンジ



オリジナル



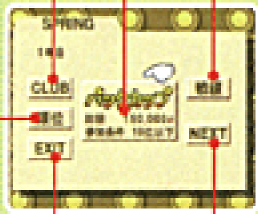
方向キーでキャディーを選び、◎ボタンで決定してください。オリジナルモードでは、裏返しになった4人のキャディープレートの中から方向キーで1つを選び、◎ボタンを押すと、キャディーがランダムに登場します。

トーナメント

アレンジ

1年に6大会が行われ、そのうち4大会に出場できます。条件を満たさないと出られない大会もあるので、ポイントを重ね、全大会制覇をめざしてください。なお、春大会は年間ランキング18位以上になると、次の年から出場できなくなります。

最初に「NAME ENTRY」でプレイヤーの登録をします。登録箇所を選び、◎ボタンで決定してください。選手の個人成績を見るときは「プレイヤーを見る」を選んで決定します。大会前のトーナメント画面では方向キーで項目を選び、◎ボタンで決定してください。トーナメントの個人成績や個人記録はメモリーカードにセーブすることができます。



オリジナル

「ニューゲーム」を選ぶとトーナメントを最初からプレイし、「ジャパン」、「インターナショナル」のどちらのモードも、賞金ランクが1位か2位になれば最終戦「ナムコクラシック」に出場できます。なお、1戦終わるごとに出るパスワードを入力すれば、続きから始めることもできます。

＊このモードでは「自分でプレイ」しか選択できません。

＊トーナメントのニューゲーム、またはパスワードでゲームを始めると、ラウンドプレイで設定されている1P～4Pのプレイヤーデータが消えてしまうので注意してください。

れんしゅう

アレンジ



ゲームが始まり、Ⓧボタンでウインドウを呼び出すと、以下のコマンドを使うことができます。方向キーで選んで◎ボタンで決定してください。

コース戦略

ひとつのコースで、カップインするまで何回も練習するモードです。

ティーショット

ひとつのコースで、ティーショットだけを何回も練習するモードです。

アプローチ・パット

グリーン画面で練習します。最初にカーソルを方向キーで動かし、◎ボタンでボールの位置を決めてスタートしてください。

ホールをかえる

選択したコース内で、ホールを変更することができます。

やめる

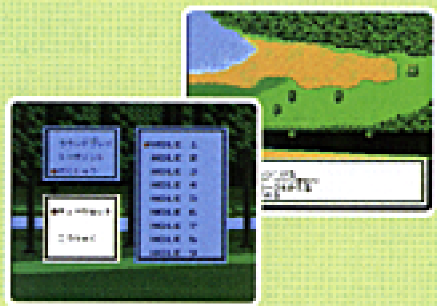
「練習」モードを終了させます。

つづける

ウインドウを閉じ、「練習」に復帰します。

オリジナル

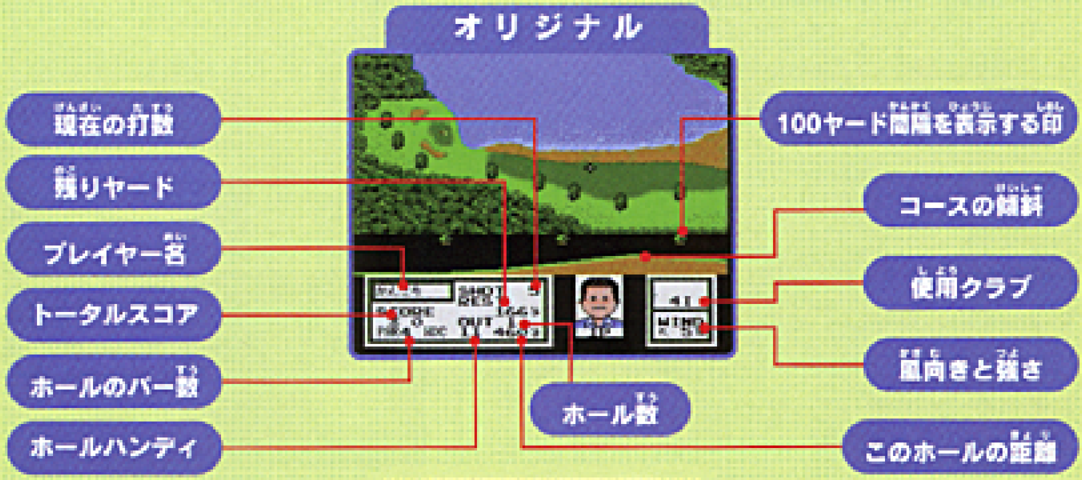
「ティーショット」と「攻略」（アレンジのコース戦略）をプレイ前に設定して始めてください。プレイ中はⓍボタンでウインドウを呼び出し、方向キーで選んでから◎ボタンで決定してください。



メイン画面

コースを見下ろす画面です。コースのさまざまな情報を読みとりショット画面へと移りましょう。





画面の動かし方（コース全景の見方）



メイン画面で✕ボタンを押すと、コース全体の地形を見ることができます。方向キーの左右で画面をスクロールさせて見てください。

キャディーモード



メイン画面のときに✕ボタンを2回押すと（オリジナルでは1回）キャディーモードが開きます。メニューを方向キーの上下で選び、○ボタンで決定してください。✕ボタンをもう一度押すと、再びメイン画面に戻ります。

キャディーモードには以下の機能があります。用途に応じてそれぞれ使い分け、攻略に役立ててください。

アドバイス

コースのアドバイスが聞けます。難しいコースやなかなかショットが決まらない場合にオススメです。

スコア（オリジナルではスコアカード）

スコアカードでそれまでの打数や成績を知ることができます。

アプローチ（アレンジのみ）

グリーンのどの辺りにのせたらよいかなど、アプローチについてのアドバイスを聞くことができます。

グリーン（オリジナルではグリーンまわり）

オリジナルではグリーン手前80ヤード・グリーン手前40ヤード・グリーンの3種を見ることができます。アレンジではグリーンのみ見ることができます。

ボールの打ち方（1）

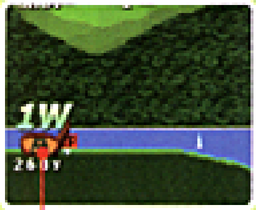
1 方向を決める

メイン画面のとき、方向キーの左右でカーソルを動かし、打ちたい方向を決めます。なお、カーソルが動く角度は、キャラクターによってそれぞれ異なります。



2 クラブを選ぶ

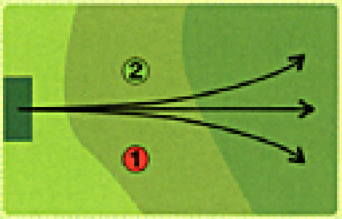
方向キーの上下でクラブを選びます。クラブの最大飛距離や風向き、残りヤード数などを参考にクラブを選びましょう。よければ、◎ボタンを押すと次の画面へ切り替わります。



3 打点を決める

方向キーを左右に入れ、ボールの打点を選びます。打点によってボールの飛ぶ方向が変わり、左にマークして打つと打球は右に、右にマークして打つと左に曲がります。◎ボタンを押せば決定です。



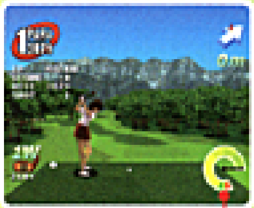


4　方向の微調整（アレンジのみ）



打点を決めてボタンを押すと、ショット画面になります。ここでボールを打つ方向やクラブをもう一度変更することができます。よければショットに移りましょう。

5　ショット



ボールを打つには◎ボタンを３回押します。１回目でボールの飛距離を決めるバックスイングを開始、２回目でどのくらいの力で打つかを決めて飛距離を調節、最後にショットのタイミングで球の高低を調節します。

ゲージ



最大バックスイング

バックスピン

ボールが地面についたのち、クラブによっては手前方向に転がります。

トップボール

転がるボールです。

高いボール

緑のところでショットすると高いボールになります。

低いボール

赤いところでショットすると低いボールになります。

ジャストミート

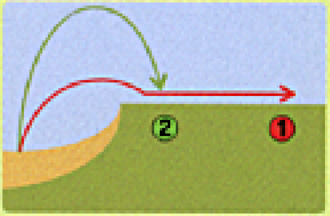
最高の飛距離を叩きだせるベストショットです。

ボールの打ち方（2）

バンカーショット



　グリーンに近いバンカーでは、ショット時の打点決定の操作が少し異なります。点滅している＋マークを方向キーで上下に動かし、打点を調整してください。打点を下にすると砂をクッションにして飛距離を抑えた高い球になり（②）、上にすると転がりやすい低い球（❶）になります。



　なお、グリーンから遠いバンカーでは、通常のショットと同様になります。

パターショット

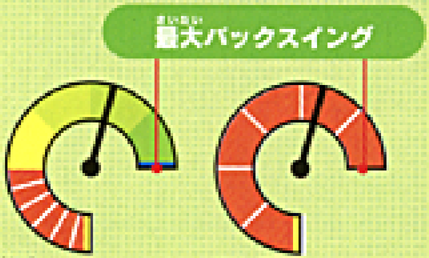


　グリーンではショットにパターを使用し、コース上と同じく◎ボタンでショットの操作をします。ただしグリーンでは2回目でショットとなります。

① 方向キーでカーソルを動かし、ボールを転がす方向を決めます。

② ◎ボタンでバックスイングします。バックスイングの時間が長いほど打つ強さも強くなります。

③ ◎ボタンを2回目に押すとショットです。



通常のパターゲージ　　最も近づいたときのパターゲージ

地形

コース上にはさまざまな地形があります。画面をよく見て、地形にそったプレイをし、コースを攻略しましょう。



1 フェアウェイ

芝が短く刈ってある部分。ここからボールを打てば、ナイスショットが期待できます。



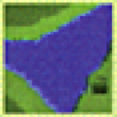
2 ラフ

フェアウェイ外側周辺の芝が伸びた部分。フェアウェイに比べ、飛距離が落ちます。



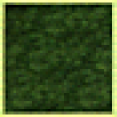
3 バンカー

砂の入った窪地。ボールが入ってしまうと出すのにちょっとやっかいです。



4 ウォーターハザード

川や池など。1打加算され、最後に通ったハザード以外の場所へ戻されます。

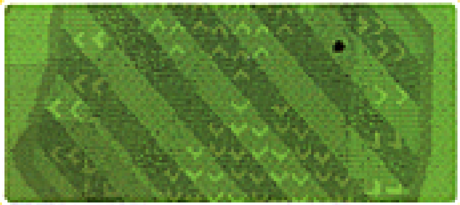


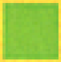
5 OBゾーン(アウト・オブ・バウンズ)

プレイが禁止されている部分。1打加算され、ショットしたところから打ち直します。

芝目

グリーン上の芝目には次の種類があります。パターでボールを強く打った場合は芝目の影響を受けにくく、弱いと受けやすくなるので、芝目と強さを計算に入れてショットすると良いでしょう。

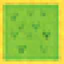




カーブすることなく、球はまっすぐ良く転がります。



球はまっすぐ進みますが、あまり転がりません。少し強めに打つとよいでしょう。



Vの先端方向に球は転がりやすくなります。



キングオブキングス

遙か遠い昔、さまざまな自然の恵みに育まれた美しい大陸があった。
コラズン、ホラリオ、ヴァストという３つの国からなるこの大陸は
エンリッケと呼ばれ、人々は平和な時を刻んでいた。
しかし……大陸から見放されたある地域、
そこからある１つの戦いが動き出そうとしていた……。

コントローラの使い方

コントローラの使い方は次のとおりです。

アレンジ



L2ボタン
方向キーと同時に押すと高速スクロール

L1ボタン
マップスケールの切り替え

方向キー
メニューの選択、カーソルの移動

セレクトボタン
サブコマンドの呼び出し
ウインドウを閉じる

スタートボタン
キングユニットの呼び出し

□ボタン
ZOC（支配領域）の表示と取り消し

R2ボタン
アタック表/性能表の表示

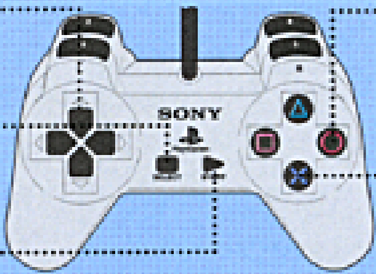
R1ボタン
部隊表の表示

△ボタン
ユニット順の切り替え

○ボタン
メニューの決定、プレイ設定の変更

×ボタン
サブコマンドの呼び出し、メニューのキャンセル

オリジナル



方向キー
メニューの選択、カーソルの移動

セレクトボタン
サブコマンドの呼び出し

スタートボタン
マップ表示の変更、メニューの決定

○ボタン
メニューの決定、プレイ設定の変更

×ボタン
メニューのキャンセル、
メンバー表の呼び出し

基本ルール

勝利条件

『キングオブキングス』では、どのモードでも自分以外のキング(オリジナルモードの「ルシファーとの戦い」の場合は魔王ルシファー)を倒すことが勝利条件となります。ただし、同盟を結んでいる国のキングを倒す必要はありません。『王の中の王』をめざして、戦いを繰り広げていきましょう。



ターン制

ゲームは、参加国それぞれが種々の作戦を実行して進んでいきます。ただしバラバラにではなく、順番に作戦を実行していくのです。すべての参加国が作戦を実行し終える区切りのことをターンと呼びます。このターンを繰り返すことによって、ゲームが進行していくわけです。



予算について

ターン内で自分の番がまわってくると、まず予算が与えられます。予算は自国の生産力と、所有している城や町の数によって決定されます。兵を雇う、補給するなどの作戦を実行するのに予算は必要不可欠ですので、戦闘の際にはまず町や城を占領して予算を上げるのが先決といえます。なお、１ターン終了した時点で使い残した予算は、次のターンに繰り越されます。



ゲームの始め方（1）

1　モードの選択

アレンジ





タイトル画面でゲームモードを選択します。方向キーで選択して、◎ボタンで決定してください。

New Game/Continue

「New Game」は初めから、「Continue」はセーブデータの続きからプレイします。

Scenario Mode/Multi Mode

「Scenario Mode」は1人用モードで、物語にそって5つのシナリオをクリアします。「Multi Mode」は最大4人同時プレイが可能で、12種類のシナリオがあります。

オリジナル





タイトル画面でゲームモードを選択します。方向キーかセレクトボタンで選び、◎ボタンかスタートボタンで決定します。

ニューゲーム/コンティニュー

「ニューゲーム」は初めから、「コンティニュー」はセーブデータの続きからプレイします。

ルシファーとのたたかい/マルチプレイ

「ルシファーとのたたかい」はアレンジの「Scenario Mode」と同様です。ただし、用意されたシナリオは4つです。「マルチプレイ」はアレンジの「Multi Mode」と同様ですが、シナリオは8種類です。

ゲームの始め方（2）

2　シナリオの選択

「Scenario Mode」モードはシナリオがあらかじめ決められており、設定は行わずにプレイが開始されます。「Multi Mode」を選択した場合は、プレイ前にシナリオやプレイ条件を設定する必要があります。

アレンジ

「Multi Mode」を選択するとシナリオ名とマップが表示されます。方向キーの左右で送って選択してください。◎ボタンで決定するとそのシナリオのプレイ条件画面が表示されます。
⊗ボタンを押すとキャンセルされ、シナリオ選択画面に戻ります。



アレンジ

オリジナル

「マルチプレイ」を選択すると、シナリオ番号・名前・戦う国の数が表示されます。方向キーでプレイしたいシナリオ番号を選び、◎ボタンかスタートボタンでそのシナリオのマップが表示されます。さらに◎ボタンかスタートボタンでプレイ条件画面に進みます。⊗ボタンでキャンセルされ、シナリオ選択画面に戻ります。





オリジナル



3　プレイ条件の設定


アレンジ

アレンジ

プレイ条件画面には、エスパダ、コラズン、ホラリオ、ヴァスト4カ国のプレイヤー設定・同盟国・生産力が表示されています。

PLAYER　その国の受け持ちを1（1P側プレイヤー）か2（2P側プレイヤー）、COM（コンピュータ）に設定します（参加しない国は×）。方向キーでカーソルをあわせ、◎ボタンで変更してください。

同盟国　3国以上が戦うときは国同士が同盟でき、この場合は同盟国同士は戦いません（城や町を取ることはできます）。まず方向キーで同盟国の項目を選び、◎ボタンを押してください。次に方向キーの上下で組み合わせを変え、◎ボタンで決定です。なお、同盟国は各国の旗の模様で表示されます。

生産力　国が所有する城や町からは予算が入りますが、その元になるのが生産力です。方向キーで生産力の項目を選び、◎ボタンを押してください。次に方向キーの上下で数値（50～200）を変え、◎ボタンで決定です。



オリジナル

設定する内容、方法はアレンジと同様です。ただし、以下の点のみ表示が異なりますので注意してください。

国のマークと色　アレンジではプレイ中、国名ではなくマークと色で国を区別しています。

難易度　国の色の上の★マークはその国でプレイするときの難易度を示しています。★の数が多いほど難易度が高くなります。

基本画面

自分のターンがまわってきたときに起こせる行動を作戦命令と呼び、ボタン操作で直接行います。また、プレイの進行を助ける命令はサブコマンドと呼び、これはウインドウを呼び出して実行する他、ボタン操作で実行できるものもあります。なお、オリジナルとアレンジで操作法が違うことがあるので注意してください。

アレンジ





国名

ユニットの種類

レベル

ユニットの強さを表します。

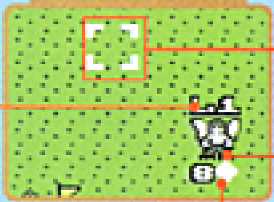
食料

移動すると減り、0になると移動できません。

人数

ユニットの編成人数（右が最大数、左が現在の人数）。単体ユニットでは状態表示（青が良好、赤が不良）。

オリジナル



カーソル

方向キーで動かし、操作するユニットを選びます。

キャラクター

ユニットの種類を表しています。

レベル

ユニットの強さを表します。
作戦命令終了後はENDと表示されます。

人数/国名

左はユニットの現在の編成人数、右は所属国を表しています。

作戦命令（1）

兵を雇う

プレイ開始時はキングが1ユニットいるだけです。兵を雇うことで、自国のユニットを増やしていきます。兵を雇えるのはキングのみで、しかも自国の城にいるときに限られるので、これがキングの主な仕事と呼んでもさしつかえないでしょう。

① 城にいるキングにカーソルを合わせて◎ボタンを押します。コマンドが表示されたら、方向キーで「城へ」を選び、◎ボタンを押してください。画面が城の中へと切り替わります。

② ファイターなどの人間部隊は「人を雇う」を、ゴブリンなどの妖精は「召喚する」をそれぞれ方向キーで選び、◎ボタンで決定します。種類と費用が表示されたら、方向キーで選んで◎ボタンで決定してください。残り予算が表示されるので、予算も考慮に入れて編成しましょう。

※オリジナルでは、人も妖精も「やとう」コマンドで実行します。

③ 雇った部隊はマップ上にユニットとして表示されます。1ユニットは1人・4人・8人等で編成され、このユニットを城の外へ移動させて行動を終了させると、次の部隊を雇うことができます。
予算があれば、最大32ユニットまで続けて雇えますが、城の四方にユニットを配置した場合や、キングを作戦終了させてしまうと、そのターンではそれ以上兵を雇えません。



作戦命令（2）

移　動

ユニットをどこに配置するかも戦略を練るうえで重要です。そのために必要となる作戦がユニットの移動です。移動できる範囲はキャラクターの種類や地形によって異なるので、キャラクター紹介の性能表を参考にして効率的に移動させましょう。

また、移動するには食料が必要です。食料はユニットが個々に所有している数値で、その地形での歩数分だけ消費していきます。食料が0になると、そのユニットは動けなくなってしまうので、そうなる前に補給(69P参照)を行い、体勢を立て直しましょう。

なお、移動前に魔法や攻撃などの作戦を実行したユニットは、その時点で行動終了となりますので、そのターンでは移動することができません。

● 移動方法

アレンジ

まず移動させたいユニットにカーソルを合わせ、◎ボタンを押してください。そのユニットの移動できる範囲が表示されます。次に移動させたい場所を選び、◎ボタンでユニットがその場所に移動し、もう一度◎ボタンを押すと移動が完了します。キャンセルする場合は⊗ボタンを押してください。

移動先を確定後、「攻撃」など他の作戦を実行できない場合はそれで行動終了となり、ユニットが暗く表示されます。また移動中はユニットのステータスが表示されるので、食料の消費量をチェックできます。



アレンジ

オリジナル

ユニットにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、数値が表示されます（上が食料、下が移動力）。そのユニットは方向キーで移動力が0になるまで進むことができ、移動先で◎ボタンを押すと移動が完了します。移動場所を決定し、「攻撃」など他の作戦を実行できない場合はそれで行動終了となり、ユニットの上に「END」と表示されます。

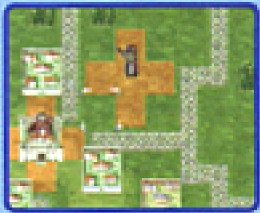


オリジナル

●ユニットのZOC（支配領域）

アレンジ

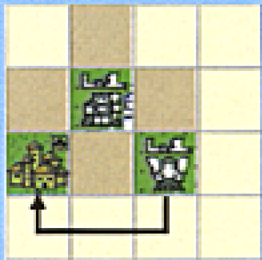
グリッドを表示すると明らかなようにフィールドはコマ割りされており、ユニットはその1コマを1歩として移動します。ユニットを配置すると、そのユニットを中心として上下左右各1コマ分が支配領域となり（ケルベロス、ガーゴイル、バーバリアンだけは周囲8コマ分）、敵ユニットの支配領域の周囲1コマ分に移動すると、攻撃をしかけることができます。逆に自国ユニットの支配領域に敵ユニットが移動してきた場合も戦闘となります。なお、■ボタンで各ユニットの支配領域が表示されます。



アレンジでは画面で支配領域を見ることもできる

オリジナル

アレンジと異なり、グリッドや支配領域を目で見ることはできませんが、同様に存在しています。また、移動の際、敵ユニットの支配領域を通過することはできず、必ず停められてしまいます。その先の場所に移動したい場合は、支配領域を避け、回り道をしなければいけません。



ZOC（支配領域）

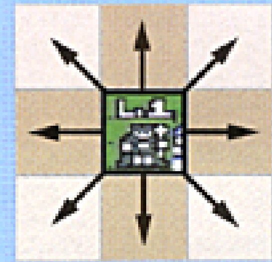
作戦命令（3）

攻　撃

● 攻撃可能な範囲

敵ユニットの周囲１コマ分の範囲に入ると攻撃命令が出せます。自動的に攻撃態勢となるので、◎ボタンで決定してください。攻撃しない場合は×ボタンで「終了」コマンドを呼び出し、◎ボタンで行動終了となります。また、複数の敵がいる場合は、カーソルでユニットを選び、◎ボタンで決定してください。

オリジナルでは攻撃範囲内に入るとコマンドが表示され、攻撃する場合は「こうげき」、しない場合は「おわり」を選び、◎ボタンで決定します。



攻撃可能範囲

● 予想表

敵から攻撃を受けるとすぐに戦闘になりますが、自国から仕掛けたときは優劣が帯グラフで表示されます。グラフは国の色で示され、例えば青が優勢の場合はグラフのほとんどが青で表示されます。複数の敵がいる場合は、カーソルで選んだユニットとの予想表が表示されます。

オリジナルモードでは、右表のようにユニットの種類と記号で表現されています。



アレンジはグラフで表示



オリジナルはマークで表示

◉……確実に優勢	▲……少し劣勢
◎……優勢	△……かなり危険
○……まあまあ	×……確実に劣勢

●戦闘

攻撃を仕掛けると戦闘開始です。戦闘にはユニットの全員が参加します（オリジナルでは仕掛けた側が先制で１回ずつ攻撃します）。その結果ユニットの人数が減り、全滅した場合はユニットがマップから取り除かれます。なお、戦闘はユニットの種類などをもとにコンピュータが自動的に行います。

また、オリジナルでは、戦闘中に各ユニットの能力が表示されます。

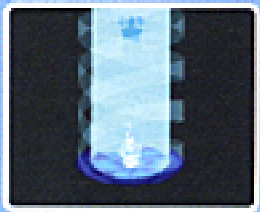
POW／基本的攻撃力	敵ユニットに対する基本的な攻撃力。
EXP／経験値	戦闘経験を積んだことによってアップした攻撃力。
DEF／地形防御率	敵ユニットがいる地形効果による防御力。お互いの攻撃力から差し引かれる分が表示されます（地形については74P参照）。
TOTAL／総合攻撃力	上記3つの要素を総合した数値。


アレンジ


オリジナル

●レベルアップ

戦闘が終了すると、倒した敵の人数に応じて経験値がもらえます（表示はありません）。経験値がある一定量まで達すると、ユニットのレベルが上がって攻撃力がアップします。レベルには１～８、それとクラウンの９段階があり、ナイトとモンク、ソーサラーに関しては、クラウンまで達するとより強いキャラクターへ成長していきます。これをクラスチェンジと呼びます。


クラスチェンジ

作戦命令（4）

魔　法





　モンクとソーサラー、及びそのクラスチェンジしたキャラクターは魔法を使うことができます。キャラクターにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと作戦コマンドが表示されるので、魔法を選択し、◎ボタンで決定してください。
　魔法を使った場合はそれで行動終了となり、そのターン内では移動など他の行動を実行することはできません。同じように、移動後は魔法を使えませんので注意してください。

●モンク系キャラクター

ユンク

周囲8コマ分にいるユニットに食料を補給します。クラスチェンジしてプリーストになると8人編成ユニットの人数補給、ビショップなら4人編成ユニットの人数補給もできるようになります。

レーム

アンデッドモンスターのゴーレムを召喚します。召喚後には移動させてマップに配置してください。クラスチェンジにしたがって召喚人数も多くなります。

●ソーサラー系キャラクター

バル

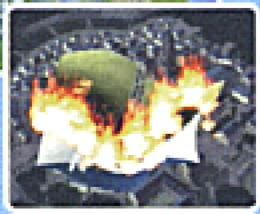
攻撃範囲内にいるすべての敵ユニットを同時攻撃する魔法です。ただし、ユニットに5人以上いないと使用できません。

ネクロ

アンデッドモンスターのスケルトンを召喚する魔法。モンク系と同様、クラスチェンジによってさらにパワーアップしていきます。

占領





マップ上にある町はキングかファイターをその場所に移動させると占領でき（キングは城も占領できます）、その分予算がアップします。占領した城や町は表示が自国の色に変わります(オリジナルでは自国マークの旗が立ちます)。なお、敵がすでに占領した場所でも、敵ユニットがその場にいない場合には、自由に占領することができます。相手が同盟国であっても同様です。

補給



移動によって食料が減ったり、戦闘で人数が減ったユニットは、しっかり補給するようにしましょう。

● 城や町での補給

自国の城か町にユニットを移動させて作戦終了すると、次のターンで食料と人数が補給され、費用が予算から引かれます。食料は1ターンでフル回復、人数は補給前の人数が少ないほど、回復に多くのターンが必要です。また、アレンジでは自国の町を経由しながら移動すると、食料のみ回復することができます。

● 魔法による補給

モンク系キャラクターの魔法(ユンク)でも補給ができます。詳しくは魔法の項（68P）を参照してください。

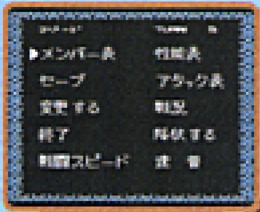
● 待機による補給

ユニットに作戦を与えず、待機状態で終了すれば、次のターンで範囲内を移動できる分の食料が補給されます。

サブコマンド（1）

サブコマンドはゲームの進行を補助する機能を持っています。セレクトボタンか⊗ボタン(アレンジのみ)を押すとメニューが表示されるので、選択したい項目を方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。なお、ここではアレンジの表示をもとに説明していますが、オリジナルではコマンド名や並び方などが少し違うので注意してください。


アレンジ



オリジナル



終　了

すべてのユニットの作戦が終了し、するべきことがなくなったら、このコマンドでターンを終了します。すると、次の国が作戦を開始します。



情　報

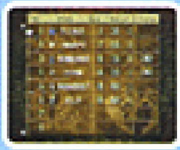
情報はさらにいくつかのコマンドに分かれています。

● 戦況報告 (オリジナルでは戦況)

現在のターン数・プレイ設定・所有する城や町の数・予算を見ることができます。



● 部隊表（オリジナルではメンバー表）



自国ユニットの状態一覧で、方向キーの上下で画面をスクロールしてください。また、ユニットを選んで○ボタンを押すと、マップ上のユニットにアクセスできます。なお、アレンジでは、R1ボタン、オリジナルでは×ボタンを押すと、マップ画面上から直接表示できます。

● アタック表



ヨコ列がタテ列を攻撃した場合の効果を表にしたもので、数値が大きいほど与えるダメージが大きくなります。方向キーで画面をスクロールさせて見てください。また、○ボタンを押している間、ヨコ列のユニットがタテ列の得意順に並び変わります。アレンジでは、R2ボタンを押すと、マップ画面上から直接表示できます。

● 性能表



キャラクターの移動力、食料、地形の移動力への影響を表にしたもので、各地形の下の数値は１歩あたりに消費する移動力です。また、「－」は通過できない地形、「F」は空中移動のため、地形の影響を受けずに移動することを表しています。その場合は１マスの移動につき１移動力となります。なお、オリジナルでは地形防御率の表もあります。また、プレイ中のシナリオに登場しないキャラクターは青く表示されます。

● 縮小マップ／通常マップ（アレンジのみ）



マップの縮小率を変更します。方向キーで選択して○ボタンで切り替えてください。オリジナルではスタートボタンでマップコマンドが表れ、スモールマップかフルマップのどちらかを方向キーで選び、○ボタンで決定します。なお、ゲームを進行するときは通常マップに戻ります。アレンジでは、L1ボタンを押すと、マップ画面上から直接表示できます。

サブコマンド（2）

オプション



● 設定

ゲームやボタン等の設定を行います。方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。

アレンジ

プレイ設定 「Multi Mode」を始める際に行うのと同様の設定ができます（61P参照）。

ボタン設定 コントローラのボタン設定を変更します。カーソルでボタンを選び、◎ボタンを押すと画面右の操作一覧にカーソルが移ります。ここで使いたい操作を選んで◎ボタンで決定してください。初期設定に戻すときは「DEFAULT」、設定を終えるときは「OK」を選んで◎ボタンです。

ゲーム設定 サウンド（ステレオ/モノラル）、BGMのオン/オフ、SE（効果音）のオン/オフ、グリッド表示のオン/オフ、ZOC（支配領域）表示のオン/オフ、簡易ステータス表示のオン/オフ、戦闘シーン（アニメーションのあり/なし）、占領シーン（アニメーションのあり/なし）、ゾンビモードのオン/オフ、種族モードのオン/オフ、素敵モードのオン/オフを設定できます。方向キーの上下で項目を選び、左右で決定してください。

オリジナル



変更する 『マルチプレイ』を始める際に行うのと同様の設定ができます（61P参照）。

戦闘スピード 戦闘・占領シーンのオン／オフ設定を行います

● 降服（オリジナルでは「降伏する」）

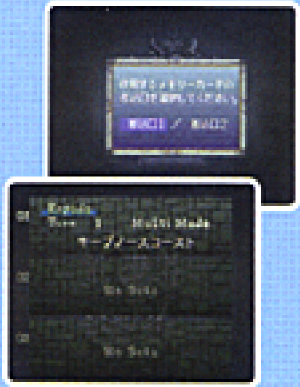
降服すると、参加国が２つのシナリオをプレイしていた場合はゲームオーバーとなり、３カ国以上のシナリオの場合は、降服した国が所有していた城や町は中立国となり、残りの国でプレイを続けます。

データ（オリジナルではセーブ）



プレイ中のデータをセーブ／ロードするコマンドです。

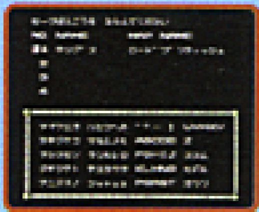
アレンジ



「データ」にカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、セーブ／ロードを選択できます。それぞれのメニューは方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。続いて使用するメモリーカード差込口、セーブ／ロードする場所を方向キーで選び、◎ボタンで決定します。前の画面に戻るときは⊗ボタンです。

なお、1つのセーブにつきメモリーカードを1ブロック使用し、メモリーカードにブロックの空きがある場合は、いくつでもセーブすることができます。

オリジナル



「セーブ」にカーソルをあわせて◎ボタンを押すと、セーブ画面が表示されます。4つのシナリオをセーブすることができます。

① セーブする番号を方向キーで選び、◎ボタンで決定します。
② 方向キーで文字を選び、好きな名前を入力します。
③ 名前を入力後、「オワリ」を選択して◎ボタンを押せばセーブ終了です。
④ 同じ番号のセーブデータを選び、「オワリ」を選んで◎ボタンを押すと上書きされます。
⑤ タイトル画面の「コンティニュー」を選ぶと、セーブデータをロードできます。

地形

城　防御率50%



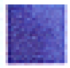
キングがユニットを雇うことのできる唯一の場所です。

森　防御率50%



移動には不便ですが、木々が敵の攻撃から身を守ってくれます。

海　防御率　0%



空を飛ぶ種類と一部のキャラクターのみ通過可能な地形です。

町　防御率30%



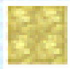
町の占領は予算アップのためにも欠かすことができません。

山　防御率50%



森同様、移動には苦労しますが、防御率が高いので安心です。

砂　防御率20%



移動には少し苦労しますが、平地のわりに防御率が高い地形。

道　防御率　0%



移動には便利ですが、防御率が0なので戦闘には不向きです。

沼　防御率10%



移動にも戦闘にも苦労をともなう、やっかいな地形です。

毒の沼　防御率10%



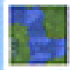
沼に毒が含まれた地形。立ち止まるとダメージを受けます。

草　防御率10%



道と同様、移動には便利ですが、やはり戦闘には不向きです。

川　防御率　0%



沼と同様、移動にも戦闘にも不向き。停泊は避けましょう。

毒の砂漠　防御率20%



毒の沼と同様、立ち止まるとダメージを受ける地形です。



性能表

名前	費用	移動	食料	城	町	道	草	森	山	沼	川	海	砂
キング	×	7	35	1	1	1	1	2	2	4	3	2	2
ファイター（剣）	120	5	40	1	1	1	1	2	2	4	3	ー	2
ファイター（斧）	120	5	40	1	1	1	1	2	2	4	3	ー	2
ファイター（槍）	120	5	40	1	1	1	1	2	2	4	3	ー	2
ファイター（弓）	120	5	40	1	1	1	1	2	2	4	3	ー	2
ゴブリン	160	7	35	1	1	1	1	2	1	4	3	ー	1
ハーピー	200	14	60	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
エルフ	280	7	40	1	1	1	1	1	2	4	3	ー	ー
リザードマン	400	8	32	1	1	1	1	2	3	2	1	1	ー
ジャイアント	560	5	40	1	1	1	1	2	2	4	2	ー	1
グリフォン	880	12	48	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
ナイト	1000	10	40	1	1	1	1	3	3	ー	3	ー	ー
シルバーナイト	×	9	40	1	1	1	1	3	3	ー	3	ー	ー
ドラゴンナイト	×	9	35	1	1	1	1	2	2	3	2	2	1
モンク	640	4	35	1	1	1	1	2	2	4	3	ー	2
プリースト	×	6	40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ビショップ	×	8	50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ゴーレム	魔法	4	99	1	1	1	1	2	2	4	ー	ー	1
ソーサラー	800	4	35	1	1	1	1	2	2	4	3	ー	2
メイジ	×	6	40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ウイザード	×	8	50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
スケルトン	魔法	4	99	1	1	1	1	2	2	4	ー	ー	1
サーペント	1600	12	60	3	3	3	6	6	ー	2	1	1	ー
ワイバーン	2400	16	52	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
ドラゴン	4000	6	42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ケルベロス	1000	8	40	1	1	1	1	2	1	2	2	ー	ー
バーバリアン	1560	7	45	1	1	1	1	1	2	4	2	ー	ー
ガーゴイル	2000	10	50	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
コカトライス	×	×	×	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
ゾンビ	×	×	×	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

*ーは通過できない地形です。
*Fは空を飛んで移動するため、地形の影響を受けずに移動することを表しています。その場合は１マスの移動につき１移動力となります。
*ケルベロス、バーバリアン、ガーゴイル、ゾンビはアレンジモードのみ登場します。

アタック表(ひょう)

ATTACK \ DEFENCE	キング	ファイター(剣)	ファイター(斧)	ファイター(槍)	ファイター(弓)	ゴブリン	ハーピー	エルフ	リザードマン	ジャイアント	グリフォン	ナイト	シルバーナイト	ドラゴンナイト	モンク
キング	70	80	80	80	80	70	50	70	70	60	40	80	60	40	70
ファイター(剣)	60	60	70	70	70	60	20	40	20	10	5	30	15	0	40
ファイター(斧)	60	45	65	20	80	40	5	75	20	10	5	30	15	0	40
ファイター(槍)	60	45	70	45	10	75	15	30	20	10	5	30	15	0	40
ファイター(弓)	60	45	20	50	40	25	55	40	20	10	5	30	15	0	40
ゴブリン	20	80	80	80	80	65	30	90	40	20	15	40	15	5	20
ハーピー	10	40	40	40	40	80	45	20	40	10	20	30	15	0	60
エルフ	20	60	60	60	60	30	60	40	30	35	30	35	10	0	30
リザードマン	30	75	75	75	75	65	30	60	50	20	10	20	5	0	40
ジャイアント	50	75	75	75	75	60	20	50	60	50	20	70	50	30	50
グリフォン	20	60	60	60	60	60	60	40	50	20	40	70	50	10	50
ナイト	70	75	75	75	75	60	30	50	50	40	10	60	35	15	50
シルバーナイト	80	85	85	85	85	70	40	60	60	50	20	70	50	20	60
ドラゴンナイト	90	95	95	95	95	80	50	70	70	60	40	80	60	40	70
モンク	10	30	30	30	30	60	30	50	30	20	10	20	5	0	60
プリースト	20	50	50	50	50	70	40	60	40	30	20	30	15	5	70
ビショップ	40	70	70	70	70	80	50	70	60	50	40	40	20	10	80
ゴーレム	30	50	50	50	50	35	15	30	40	70	10	40	20	5	20
ソーサラー	10	40	40	40	40	50	50	40	30	10	40	30	10	5	40
メイジ	20	60	60	60	60	70	70	60	50	30	60	50	30	10	50
ウィザード	40	80	80	80	80	90	90	80	70	60	80	70	50	30	60
スケルトン	10	50	50	50	50	35	10	30	5	10	5	20	5	0	10
サーペント	50	80	80	80	80	70	60	70	60	50	40	70	50	20	70
ワイバーン	30	60	60	60	60	50	80	45	50	40	60	50	30	10	40
ドラゴン	80	95	95	95	95	80	70	80	70	60	50	70	50	20	70
ケルベロス	50	80	80	80	80	60	30	90	60	65	25	60	30	5	65
バーバリアン	50	60	60	60	60	65	60	60	50	50	55	40	35	30	45
ガーゴイル	30	70	70	70	70	80	60	40	55	55	50	60	30	5	30
コカトライス	40	60	60	60	60	50	40	40	40	30	20	40	30	15	50
ゾンビ	5	25	25	25	25	15	5	15	0	5	0	10	0	0	5

プリースト	ビショップ	ゴーレム	ソーサラー	メイジ	ウィザード	スケルトン	サーペント	ワイバーン	ドラゴン	ケルベロス	バーバリアン	ガーゴイル	コカトライス	ゾンビ	DEFENCE / ATTACK
60	40	50	80	60	40	80	50	50	50	60	50	50	50	80	キング
20	5	10	50	30	10	50	0	5	0	5	35	15	15	60	ファイター(剣)
20	5	10	50	30	10	5	0	5	0	5	35	15	15	45	ファイター(斧)
20	5	10	50	30	10	5	0	5	0	5	35	15	15	45	ファイター(槍)
20	5	10	50	30	10	5	0	5	0	5	35	15	15	45	ファイター(弓)
5	0	20	30	15	5	10	0	10	0	15	40	20	15	80	ゴブリン
35	10	10	40	20	0	5	0	10	0	30	20	15	10	40	ハーピー
10	0	15	40	20	5	10	0	15	0	15	40	20	15	60	エルフ
20	5	10	50	20	5	20	0	5	0	20	25	15	20	75	リザードマン
25	10	50	60	30	10	10	10	20	15	60	40	5	30	75	ジャイアント
25	10	20	30	10	0	10	10	30	10	45	25	30	30	60	グリフォン
25	5	20	60	30	10	5	20	20	20	60	55	30	30	75	ナイト
35	10	30	70	40	20	40	40	40	40	65	50	40	50	85	シルバーナイト
45	10	40	80	50	30	45	70	60	70	70	45	50	75	95	ドラゴンナイト
40	10	60	80	50	30	70	0	0	0	0	15	60	20	30	モンク
50	20	75	90	60	40	80	5	5	5	10	30	75	30	50	プリースト
60	40	90	100	70	50	90	20	20	20	25	55	90	50	70	ビショップ
5	0	80	10	0	0	10	20	30	20	50	45	10	40	50	ゴーレム
20	5	50	70	40	20	30	0	10	0	15	20	50	10	40	ソーサラー
30	10	60	80	50	30	50	20	20	20	35	35	60	20	60	メイジ
40	20	80	90	60	40	70	50	50	50	65	60	80	45	80	ウィザード
0	0	10	20	10	0	80	0	0	0	5	5	5	0	50	スケルトン
50	30	40	60	40	20	10	40	30	60	65	20	35	50	80	サーペント
20	5	40	30	10	5	10	45	40	20	45	30	50	40	60	ワイバーン
50	30	40	60	40	20	20	40	50	50	75	30	50	50	95	ドラゴン
45	25	60	65	35	15	10	5	10	5	55	80	20	40	80	ケルベロス
45	40	65	50	50	45	20	60	70	70	20	30	50	35	60	バーバリアン
5	0	90	20	5	0	80	15	30	20	70	10	35	30	70	ガーゴイル
35	20	20	45	25	10	5	30	30	25	30	35	50	50	60	コカトライス
0	0	5	10	5	0	40	0	0	0	0	0	0	0	30	ゾンビ

NAMCO ANTHOLOGY™ 2

「遊び」をクリエイトする――――
株式会社 ナムコ
©ナムコワンダーページ http://www.namco.co.jp/

●本品の輸出及び使用営業を禁じます。
●当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようご注意ください。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。